TÁC ĐỘNG CỦA VIỆC TỔ CHỨC TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG MÔN GIÁO DỤC HỌC ĐẾN HỨNG THÚ HỌC TẬP CỦA SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON TRƯỜNG CAO ĐẲNG VĨNH PHÚC, TỈNH PHÚ THỌ

Trần Tuyết Nhung
Khoa GDMN, Trường CĐ Vĩnh Phúc, Phú Thọ

Tóm tắt: *Hứng thú học tập là động lực bên trong quyết định chất lượng rèn luyện kỹ năng nghề nghiệp của sinh viên ngành Giáo dục Mầm non. Bài báo nghiên cứu thực nghiệm tác động của việc tổ chức trò chơi học tập trong môn Giáo dục học đến hứng thú học tập của sinh viên tại Trường Cao đẳng Vĩnh Phúc, tỉnh Phú Thọ. Dữ liệu được thu thập từ N = 145 sinh viên ngành Giáo dục Mầm non thông qua bảng hỏi thang đo Likert 5 bậc và xử lý thống kê mô tả (tính giá trị Trung bình (Mean), độ lệch chuẩn (SD). Kết quả nghiên cứu khẳng định việc tổ chức trò chơi học tập có tác động tích cực và rõ rệt trên cả 3 khía cạnh hứng thú: nhận thức, cảm xúc và hành vi. Đồng thời, nghiên cứu cũng chỉ ra những trở ngại về thời lượng và thiết kế trò chơi, từ đó đề xuất hệ thống giải pháp nâng cao hiệu quả giảng dạy môn Giáo dục học đáp ứng yêu cầu đào tạo giáo viên mầm non trong bối cảnh mới.*

Từ khóa: *Hứng thú học tập; Trường Cao đẳng Vĩnh Phúc; Sinh viên mầm non.*

THE IMPACT OF ORGANIZING EDUCATIONAL GAMES IN PEDAGOGY ON THE LEARNING INTEREST OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDENTS AT VINH PHUC COLLEGE, PHU THO PROVINCE

Abstact: *Learning interest is an intrinsic motivation that determines the quality of professional skill training for Early Childhood Education students. This paper experimentally investigates the impact of organizing educational games in Pedagogy on students' learning interest at Vinh Phuc College, Phu Tho Province. Data were collected from N = 145 Early Childhood Education students using a 5-point Likert scale questionnaire and processed via descriptive statistics, calculating Mean and Standard Deviation (SD). The findings confirm that organizing educational games exerts a significantly positive impact on all three dimensions of learning interest: cognitive, emotional, and behavioral. Furthermore, the study identifies constraints regarding time allocation and game design, thereby proposing a system of solutions to enhance the instructional effectiveness of Pedagogy, meeting the requirements of early childhood teacher training in the new context.*

Keywords: *Learning interest; Vinh Phuc College; Early Childhood Education students.*

Nhận bài: 07/08/2026. Phản biện: 07/09/2026. Duyệt đăng: 10/09/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Môn Giáo dục học (GDH) đóng vai trò là nền tảng lý luận nghề nghiệp cốt lõi cho sinh viên (SV) ngành Giáo dục Mầm non (GDMN). Tuy nhiên, do tính chất hàm súc và chứa đựng nhiều khái niệm lý luận khô khan, phương pháp dạy học (PPDH) truyền thống thiên về diễn giảng dễ gây ra tâm lý thụ động và giảm hứng thú học tập ở SV. Trong khi đó, SV ngành Mầm non có đặc thù tâm lý linh hoạt, yêu thích các hoạt động mang tính tương tác, mô phỏng và trực quan sinh động. Tổ chức trò chơi học tập là PPDH tích cực, chuyển hóa các tri thức lý luận thành các tình huống trải nghiệm, giúp SV vừa "chơi" vừa "thấm" chuyên môn sư phạm. Do đó, đánh giá định lượng tác động của trò chơi học tập đến hứng thú học tập của SV sẽ cung cấp cơ sở thực chứng quan trọng để nâng cao chất lượng đào tạo giáo viên mầm non của nhà trường.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Đối tượng nghiên cứu, mẫu khảo sát, công cụ đo lương và thang đo

Khảo sát thực nghiệm được tiến hành trên mẫu N = 145 SV chính quy ngành GDMN đang học môn GDH tại Trường Cao đẳng Vĩnh Phúc, tỉnh Phú Thọ. Nghiên cứu sử dụng Bảng hỏi cấu trúc dựa trên thang đo Likert 5 bậc: 1: Rất thấp/Rất không đồng ý đến 5: Rất cao/Rất đồng ý. Mức độ đánh giá theo khoảng giá trị (Mean): từ 1.00 - 1.80: Rất thấp Rất không đồng ý; 1.81 - 2.60: Thấp/Không đồng ý; 2.61 - 3.40: Trung bình/ Trung lập; 3.41 - 4.20: Cao/Đồng ý; 4.21 - 5.00: Rất cao/Rất đồng ý. Dữ liệu được nhập và xử lý trên phần mềm SPSS để tính toán giá trị Trung bình (Mean) và Độ lệch chuẩn (SD).

2.2. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

Dựa trên phương pháp và thang đo đã thiết lập đối với 145 SV ngành GDMN non tại Trường Cao

đẳng Vĩnh Phúc, dữ liệu sau khi xử lý trên SPSS đã phản ánh cụ thể thực trạng cũng như hiệu quả của việc ứng dụng trò chơi học tập trong môn học. Chi tiết kết quả nghiên cứu và các thảo luận liên quan được trình bày cụ thể dưới đây.

2.2.1. Đánh giá thực trạng tổ chức trò chơi học tập trong môn Giáo dục học

Nghiên cứu tiến hành khảo sát nhận thức của 145 SV về tần suất và hình thức tổ chức trò chơi học tập của giảng viên mônGDH tại Trường Cao đẳng Vĩnh Phúc. Kết quả chi tiết được tổng hợp tại Bảng 1.

Bảng 1: Đánh giá của SV về thực trạng tổ chức trò chơi học tập (N = 145)

TT	Nội dung đánh giá	Mean	SD	Mức độ
1	GV thường xuyên lồng ghép trò chơi vào bài giảng GDH.	3.85	0.68	Cao
2	Các trò chơi học tập có nội dung bám sát lý luận và tình huống GDMN.	4.12	0.61	Cao
3	Hình thức trò chơi đa dạng: nhập vai, giải đố, tương tác nhóm,..	3.76	0.74	Cao
4	Luật chơi rõ ràng, cách tính điểm và khen thưởng công bằng.	4.05	0.65	Cao
5	Không khí lớp học khi chơi game cởi mở, tích cực.	4.22	0.58	Rất cao

(Nguồn: Tổng hợp từ kết quả khảo sát của tác giả)

Kết quả từ Bảng 1 cho thấy SV đánh giá tích cực về thực trạng tổ chức trò chơi học tập của GV môn GDH (các tiêu chí đều đạt mức "Cao" và "Rất cao", Mean từ 3.76 đến 4.22). Trong đó, yếu tố được đánh giá cao nhất là không gian và không khí lớp học cởi mở, tích cực (Mean = 4.22; SD = 0.58), tiếp theo là nội dung trò chơi bám sát lý luận và tình huống mầm non (Mean = 4.12; SD = 0.61). Điều này phản ánh GV đã chú trọng đến tính ứng dụng thực tiễn ngành nghề và tạo được tâm lý thoải mái cho SV.

Tuy nhiên, chỉ số về sự đa dạng trong hình thức trò chơi (Mean = 3.76; SD = 0.74) tuy ở mức "Cao" nhưng lại có điểm trung bình thấp nhất và độ lệch chuẩn cao nhất trong bảng. Số liệu này gợi mở rằng việc đổi mới hình thức tổ chức (như kết hợp giữa nhập vai, giải đố và tương tác nhóm) cần được duy trì thường xuyên và linh hoạt hơn nữa để tránh cảm giác đơn điệu cho SV.

Từ thực trạng tổ chức trò chơi học tập với môi trường lớp học tích cực và nội dung gắn liền với thực tiễn ngành GDMN nêu trên, nghiên cứu tiếp tục đánh giá xem những trải nghiệm này đã tác động cụ thể như thế nào đến nhận thức lý luận cũng như cảm xúc học tập của SV đối với môn học.

2.2.2. Tác động của trò chơi học tập đến nhận thức và cảm xúc học tập

Trong chương trình đào tạo giáo viên Mầm non, môn GDH đóng vai trò nền tảng cung cấp hệ thống lý luận sư phạm. Tuy nhiên, tính chất khái quát và hệ thống của lý thuyết dễ gây cảm giác khô khan nếu chỉ dừng lại ở các phương pháp thuyết giảng truyền thống. Do đó, việc đưa trò chơi học tập vào giảng dạy không chỉ đơn thuần là một hình thức "khởi động" hay "giải trí" mà bản chất là chuyển hóa tri thức lý luận thành các trải nghiệm tương tác sinh động.

Về mặt nhận thức, trò chơi bắt buộc SV phải vận dụng trực tiếp các khái niệm, nguyên tắc sư phạm để xử lý tình huống chơi, từ đó thúc đẩy khả năng ghi nhớ sâu, phân tích và tư duy phản biện.

Về mặt cảm xúc, bầu không khí thi đua cởi mở giúp giải phóng tâm lý e ngại, kích thích hứng thú nội tại, biến quá trình học tập thụ động thành sự chủ động khám phá. Đặc biệt đối với SV ngành GDMN - những giáo viên tương lai sẽ trực tiếp tổ chức hoạt động "học bằng chơi, chơi mà học" cho trẻ trải nghiệm cảm xúc tích cực từ chính các trò chơi này có ý nghĩa quan trọng trong việc định hình tình yêu nghề và năng lực sư phạm.

Để làm rõ những chuyển biến cụ thể này, nghiên cứu đã tiến hành đo lường đánh giá của 145 SV trên hai phương diện: nhận thức và cảm xúc đối với môn học. Kết quả chi tiết được tổng hợp tại Bảng 2.

Bảng 2: Tác động đến nhận thức và cảm xúc của sinh viên (N = 145)

TT	Nội dung tác động	Mean	SD	Mức độ
1	Trò chơi giúp dễ hiểu, dễ nhớ các khái niệm GDH khô khan.	4.38	0.55	Rất cao
2	Giảm bớt căng thẳng, áp lực khi học trên lớp.	4.45	0.52	Rất cao
3	Kích thích sự tò mò, mong chờ đến giờ học môn GDH.	4.28	0.60	Rất cao
4	Giúp hình dung rõ hơn công việc chăm sóc, giáo dục trẻ mầm non trong thực tế.	4.15	0.67	Cao
5	Tăng niềm tin và tình yêu đối với nghề GVMN.	4.30	0.62	Rất cao

(Nguồn: Tổng hợp từ kết quả khảo sát của tác giả)

Số liệu từ Bảng 2 cho thấy trò chơi học tập mang lại tác động rõ rệt và toàn diện đến tâm lý cũng như việc tiếp thu bài học của SV, với toàn bộ các tiêu chí đều đạt mức đánh giá "Cao" đến "Rất cao" (Mean dao động từ 4.15 đến 4.45). Ở khía cạnh cảm xúc học tập, trò chơi đóng vai trò như một "liều thuốc" giải tỏa tâm lý hiệu quả khi tiêu chí "Giảm bớt căng thẳng, áp lực khi tiếp thu bài học" đạt điểm trung bình cao nhất toàn bảng (Mean = 4.45; SD = 0.52). Sự thoải mái về mặt tinh thần này là nền móng giúp kích thích sự tò mò và niềm mong chờ đối với môn học vốn bị coi là lý thuyết khô khan (Mean = 4.28; SD = 0.60).

Về mặt nhận thức và định hướng nghề nghiệp, việc chuyển hóa tri thức thành trò chơi giúp SV dễ dàng thẩm thấu, ghi nhớ các khái niệm GDH phức tạp (Mean = 4.38; SD = 0.55). Đặc biệt, trò chơi không dừng lại ở lý thuyết thuần túy mà đã chạm đến cảm xúc nghề nghiệp của SV ngành GDMN: giúp các em hình dung rõ nét công việc thực tế (Mean = 4.15; SD = 0.67), qua đó củng cố, gia tăng niềm tin, tình yêu đối với nghề giáo viên mầm non đã lựa chọn (Mean = 4.30; SD = 0.62).

2.2.3. Tác động của trò chơi học tập đến hành vi và kỹ năng sư phạm

Những chuyển biến tích cực về mặt nhận thức và sự giải phóng năng lượng cảm xúc được thể hiện ở Bảng 2 không dừng lại ở thái độ thụ động, mà đóng vai trò là động lực quan trọng thúc đẩy sự thay đổi về mặt hành vi học tập. Khi SV cảm thấy hứng thú và yêu thích môn học, các em sẽ chủ động chuyển hóa sự hứng thú đó thành hành vi tham gia tích cực và rèn luyện các kỹ năng sư phạm cốt lõi. Để làm rõ mức độ chuyển hóa này, nghiên cứu tiếp tục đo lường thái độ tham gia và năng lực thực hành của SV qua Bảng 3.

Bảng 3: Tác động đến hành vi và phát triển kỹ năng sư phạm (N = 145)

TT	Nội dung đánh giá	Mean	SD	Mức độ
1	Chủ động phát biểu, tranh luận và tương tác nhiều hơn trong giờ học.	4.20	0.64	Cao
2	Tăng cường phối hợp, làm việc nhóm hiệu quả với bạn cùng học.	4.32	0.58	Rất cao
3	Rèn luyện kỹ năng quản trò, tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ MN.	4.40	0.56	Rất cao
4	Tự giác tìm thêm tài liệu môn GDH sau giờ lên lớp.	3.65	0.82	Cao
5	Vận dụng linh hoạt lý luận để xử lý các tình huống sư phạm mầm non.	4.08	0.70	Cao

(Nguồn: Tổng hợp từ kết quả khảo sát của tác giả)

Kết quả ở Bảng 3 cho thấy việc ứng dụng trò chơi học tập đã tạo ra những bước chuyển biến rõ rệt về hành vi tương tác và năng lực thực hành sư phạm của SV (Mean dao động từ 3.65 đến 4.40). Đáng chú ý nhất, tiêu chí "Rèn luyện kỹ năng quản trò, tổ chức hoạt động cho trẻ mầm non" đạt điểm trung bình cao nhất (Mean = 4.40; SD = 0.56). Điều này minh chứng cho "tác động kép" vượt trội của phương pháp: trò chơi không chỉ đóng vai trò là phương tiện truyền tải lý luận GDH mà bản thân quá trình tham gia chơi chính là môi trường thực hành trực quan giúp SV tích lũy kỹ năng

nghiệp vụ mầm non cốt lõi. Bên cạnh đó, tinh thần hợp tác cũng được đẩy mạnh thông qua việc tăng cường phối hợp, làm việc nhóm hiệu quả (Mean = 4.32; SD = 0.58) và tính mở trong tương tác, tranh luận trên lớp (Mean = 4.20; SD = 0.64).

Tuy nhiên, tiêu chí "Tự giác tìm hiểu thêm tài liệu sau giờ lên lớp" tuy đạt mức Cao nhưng có điểm số thấp nhất và độ lệch chuẩn cao nhất (Mean = 3.65; SD = 0.82). Điều này phản ánh thực tế rằng trò chơi học tập bùng nổ hiệu quả rất tốt trong không gian lớp học, nhưng chưa thực sự tạo đủ lực đẩy kéo dài để kích thích thói quen tự học độc lập của SV ngoài giờ lên lớp.

2.2.4. Rào cản và các yếu tố ảnh hưởng đến hiệu quả tổ chức trò chơi học tập

Mặc dù những giá trị mang lại về nhận thức, cảm xúc và kỹ năng sư phạm là rất rõ ràng (thể hiện qua Bảng 2 và Bảng 3), song quá trình triển khai trò chơi học tập trong thực tiễn giảng dạy môn GDH tại Trường Cao đẳng Vĩnh Phúc vẫn gặp phải những khó khăn nhất định. Việc nhận diện chính xác các khó khăn từ góc nhìn của SV là cần thiết để tìm ra giải pháp tối ưu hóa hiệu quả phương pháp này.

Kết quả khảo sát đã diện rõ những điểm nghẽn về mặt điều kiện triển khai và yếu tố chủ quan ảnh hưởng đến hiệu quả tổ chức trò chơi học tập môn GDH (Mean dao động từ 2.95 đến 4.10). Nổi bật nhất, các rào cản mang tính kỹ thuật và điều kiện vật chất đóng vai trò là yếu tố chi phối lớn nhất. Trong đó, áp lực thời lượng tiết học và nguy cơ "cháy giáo án" đứng đầu bảng (Mean = 4.10; SD = 0.72), phản ánh mâu thuẫn thực tế giữa quỹ thời gian cố định của tiết học lý thuyết với tiến trình tổ chức một trò chơi hoàn chỉnh (bao gồm phổ biến luật, thực hiện và tổng kết/rút ra bài học sư phạm). Bên cạnh đó, hạn chế về diện tích phòng học (Mean = 3.82; SD = 0.85) và vấn đề kinh phí tự túc cho đạo cụ (Mean = 3.58; SD = 0.88) cũng gây ra những bất tiện nhất định cho cả GV lẫn SV ngành GDMN khi muốn triển khai các hoạt động mang tính vận động nhóm hay nhập vai sinh động.

Về phía người học, chỉ số về sự rụt rè, thiếu tự giác (Mean = 3.45; SD = 0.90) có độ lệch chuẩn tiệm cận 1.00, phản ánh mức độ phân hóa tâm lý tương đối rõ giữa các nhóm sinh viên: một bộ phận năng nổ, thích ứng nhanh, trong khi một bộ phận vẫn e ngại khi tham gia vào các hoạt động tập thể. Đáng chú ý, chỉ số mức độ khó của tình huống trò chơi nằm ở mức thấp nhất (Mean = 2.95; SD = 0.95 - mức "Trung bình"). Điều này cho thấy thiết kế nội dung trò chơi của GV về cơ bản đã vừa sức, phù hợp với năng lực tiếp thu của SV, không gây ra áp lực quá tải về mặt tri thức.

Tóm lại, qua việc phân tích thực trạng, đo lường tác động đến nhận thức - cảm xúc, hành vi - kỹ năng cũng như diện các rào cản khách quan lẫn chủ quan, nghiên cứu khẳng định việc tổ chức trò chơi học tập trong môn GDH tại Trường Cao đẳng Vĩnh Phúc mang lại giá trị thực tiễn rất lớn, góp phần rèn luyện "tác động kép" cho SV ngành GDMN. Tuy nhiên, để phát huy tối đa hiệu quả và khắc phục triệt để các rào cản về quỹ thời gian, không gian và tâm lý sinh viên rụt rè, nghiên cứu đề xuất một số nhóm giải pháp đồng bộ dưới sau.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu thực nghiệm trên 145 SV ngành GDMN tại Trường Cao đẳng Vĩnh Phúc khẳng định: Việc tổ chức trò chơi học tập trong môn GDH mang lại tác động tích cực và toàn diện trên cả ba bình diện nhận thức, cảm xúc và hành vi học tập. Phương pháp này không chỉ giúp SV dễ dàng làm chủ hệ thống tri thức lý luận sư phạm vốn khô khan, mà còn tạo ra "tác động kép" trong việc rèn luyện trực tiếp các kỹ năng nghề thực tế, nổi bật là kỹ năng quản trò, làm việc nhóm và xử lý tình huống. Để phát huy tối đa ưu thế và khắc phục triệt để các rào cản về quỹ thời gian, không gian phòng học cũng như sự rụt rè của một bộ phận SV, nghiên cứu đề xuất một số định hướng ứng dụng thực tiễn cho Trường CĐ Vĩnh Phúc: (1) Về phía GV, cần chủ động xây dựng Ngân hàng trò chơi học tập chuyên sâu (ưu tiên dạng nhập vai tình huống mầm non và giải đố tư duy), đồng thời khống chế quỹ thời gian hợp lý (khoảng 10 - 15 phút/tiết) và phân công nhóm linh hoạt để lôi kéo mọi sinh viên cùng tham gia; (2) Về phía Nhà trường, cần hỗ trợ bố trí không gian phòng học linh hoạt, trang bị cơ sở vật chất và không gian trải nghiệm sư phạm đạt chuẩn, tạo điều kiện tối đa cho hoạt động đổi mới PPDH của GV và SV.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Lê Bích Thủy, Nguyễn Minh Hằng, Đỗ Thị Khánh. (2023). Học tập qua trải nghiệm thông qua trò chơi học tập sư phạm trong đào tạo giáo viên mầm non. Tạp chí Khoa học Giáo dục, 68(2), 112-121.https://doi.org/10.18173/2354-1075.2023-0045

Nguyễn Thị Hương, Phạm Văn Cường. (2022). Đổi mới phương pháp dạy học các học phần Giáo dục học cho sinh viên cao đẳng tại Việt Nam. Tạp chí Giáo dục Việt Nam, 22(4), 35-41.

Trần Thị Kim Oanh. (2021). Phát triển năng lực nghề nghiệp cho sinh viên ngành Giáo dục Mầm non đáp ứng yêu cầu đổi mới. Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.